NEW 3D GOLF SIMULATION Ver. 2.50

MASTERS™

遥かなるオーガスタ2

Gulde Book

HD版ガイドブック

はじめに

このたびは、本製品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
このガイドブックは、ゲームのインストール方法、起動方法から、実際の操作方法までを詳しく解説しています。
本ゲームをプレイされる前に必ずお読みくださるようお願い申し上げます。なお本ゲームは、日本語MS-DOS上で動作いたしますので、日本語MS-DOSシステム(Ver.3.XX以上）を必ずご用意ください。

目 次

■ゲームを起動する前に

製品内容の確認

本製品には、次のものが同梱されています。まず、この点をご確認ください。万一、不足品や不良品などがありましたら、すみやかにお買い求めの販売店までご連絡ください。

1. フロッピーディスク…………………4枚
2. ガイドブック(本書)…………………1冊
3. コースガイド……………………………1冊
4. ユーザー登録カード…………………1枚

■動作環境

必要なハードウェア

本ゲームは、以下の基本構成に準じたパソコンシステムでお楽しみください。なお、ハードウェアに関してよく知っている上級者の方は、巻末の「上級者編」をご参照ください。

●パーソナルコンピュータ

NEC PC-9800シリーズ/NOTEシリーズまたはEPSON 286、386、486シリーズに対応しています(80286CPUでも動作可能ですが、i486CPU以上での動作を推奨します)。

●メモリ

使用可能メモリが409600バイト(400キロバイト/以後、KBと表記)以上必要です。EMS/XMSメモリに対応しています。EMS/XMSメモリが存在すると、本ゲームでは自動的に対応し、より高速な操作環境が得られます。EMS/XMSメモリの取り付け、設定等は購入されたボードのマニュアル・説明書等をご参照ください(EMS/XMSメモリの合計空き容量が1メガバイト(以後、MBと表記)以上あることを推奨します)。

●ディスプレイ

上記のパソコンに接続できる640×400ドット、16色表示のディスプレイに対応しています。ノートタイプ/ラップトップタイプの場合は、8階調表示にも対応しています。

●ハードディスク

SASIタイプ、SCSIタイプ、いずれのタイプのインターフェースボードでも使用可能です。

●サウンド

本体標準装備のBEEP音源と、FM音源ボード(一部機種はオプション)に対応しています。FM音源ボードを使用すると、より迫力のあるBGMや効果音がお楽しみいただけます。また、FM音源ボードを装着していても、SHIFTキーを押しながら起動すれば、BEEP音源の設定となります。

●マウス

ゲーム上の全ての操作がバスマウスに対応しています。キーボードでのプレイも可能です。シリアルマウスでは動作しません。

●プリンタ

スコアや各種プレイ記録のプリントアウトが可能です。上記のパソコンに接続可能なプリンタであれば、機種は問いません。

必要なソフトウェア

●MS-DOS

本ゲームは日本語MS-DOS上で動作します。Ver.3.XX以上のMS-DOSに対応しています。

■用語の簡易説明

以下に説明する用語説明は簡易的なものですので、詳しくお知りになりたい方は日本語MS-DOSのマニュアルや、その他の取扱説明書などをご覧ください。

●メインメモリ

通常のMS-DOSプログラムが使用するパソコンの本体メモリのことで、コンベンショナルメモリともいい、640KBの大きさがあります。CHKDSKコマンドを使うと、最後に表示される「○○○○○バイト：使用可能メモリ」がプログラムが使用することのできるメインメモリの大きさです。本ゲームでは、使用可能メモリが409600バイト（400KB）以上必要です。それに満たない場合は、日本語入力FEPなどのデバイスドライバーや、常駐プログラム（TSR）などを組み込まないようにしてください。以下に述べるEMS／XMSメモリやハードディスクの空きディスク容量が、たとえ多くあったとしても、メインメモリの使用可能メモリが409600バイト必要です。なお、32ビット機などでパソコン本体メモリが1.6MB装備している機種でも、メインメモリとしてはこの一部の640KBしか使われません。残りの1MBはプロテクトメモリといい、通常のMS-DOSでは扱うことができません。使用するには以下のEMS／XMSメモリとして、デバイスドライバーを用いて使用します。

●EMSメモリ

EMSメモリとは、メインメモリ（最大640KB）に加えて、最大32MBのメモリを利用できる拡張メモリの一種です。EMSメモリボード（オプション）を用いたり、32ビット機などでプロテクトメモリ（一部機種はオプション）を仮想8086モードを用いてEMSメモリとして利用したりします。通常のままですとメモリが実装されていても、EMSメモリを使用することはできません。使用したい場合は、CONFIG.SYSでEMM.SYSやEMM386.SYSなどのデバイスドライバーを組み込むことによって初めて使用可能となります。MEMコマンド（MS-DOS5.0付属）で表示される「○○○○○バイト ： 使用可能EMSメモリ」がプログラムが使用することのできるEMSメモリの大きさです。

●XMSメモリ

EMSメモリと同様に、メインメモリに加えて、多くのメモリを利用する拡張メモリの一種です。80286/i386/i486CPUのプロテクトメモリ（一部機種はオプション）を用いてXMSメモリとして利用します。通常のままですとメモリが実装されていても、XMSメモリを使用することはできません。使用したい場合は、CONFIG.SYSでHIMEM.SYS（MS-DOS 5.0付属）などのデバイスドライバーを組み込むことによって初めて使用可能となります。MEMコマンド（MS-DOS 5.0付属）で最後に表示される「○○○○○バイト ： 使用可能XMSメモリ」がプログラムが使用することのできるXMSメモリの大きさです。「○○○○○バイト ： 使用可能エクステンドメモリ」と表示されるだけの場合は、HIMEM.SYSが正しく組み込まれているか確認してください。

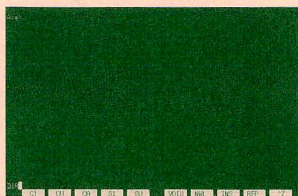
●仮想メモリ（VMSメモリ）

仮想メモリとは、ハードディスクに一時ファルを作成して、そこをメモリの一部としてアクセスするものです。EMS／XMSメモリと違い、特別なメモリがない方でも利用可能です。DIRコマンドで最後に表示される「○○○○○バイトが使用可能です」というハードディスクの空きディスク容量が、プログラムが使用することのできる仮想メモリの大きさです（正確には仮想メモリの作成されるハードディスクの空きディスク容量）。

●ハードディスクの空き容量

ハードディスクの空き容量とは、あとどれくらいのファイルが入るか、残りのディスク容量のことです。パソコン本体のメインメモリなどのメモリ容量との違いに注意してください。本ゲームでは、約4MBの空きディスク容量が必要となります。ファイルがたくさん入っていて空きディスク容量が減少すると、データを保有することができなくなります。また、EMS／XMSメモリの合計空き容量が約1MBより少ない方は、ハードディスク上に仮想メモリが作成されます。したがって、EMS／XMSメモリの少ない方は、プログラム実行時に、仮想メモリを作成するための空き容量（約1MB）を確保してください。

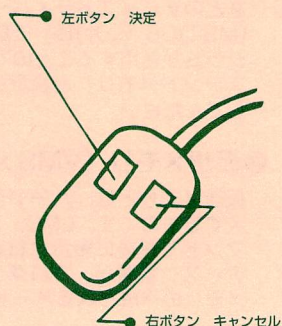
■ハードディスクの環境設定

MS-DOSでご使用中の領域に、専用のディレクトリを作ってインストールします。このディレクトリの下に、システムプログラムなどの全てのファイルをインストールしますので、2つ以上のドライブにまたがってインストールすることはできません。また、インストールにはハードディスクに十分な空きディスク容量が必要です。もし不足している場合は、不要なファイルを削除したりするなどして、空きディスク容量を確保してください。空きディスク容量の確認方法は、DIRコマンドで調べてください。例えばインストールしたいドライブがAならば、MS-DOSのコマンドライン上から「DIR␣A: ↵」と入力します。するとドライブの内容が表示された後、「○○○○○バイトが使用可能です.」と表示され、空きディスク容量が確認できます。本ゲームでは、約4MB使用することになります。このサイズを確保できるドライブを確認してから、インストールを開始してください。

■操作方法

マウスのみで全ての操作が可能です。もちろんキーボードによる操作も可能です。

●画面上の矢印をマウスカーソルといい、マウスを移動させると一緒に移動します。

●マウスには左右2つのボタンがあり、ボタンを押すことをクリックといいます。本ガイドブックでは、左ボタンを押すことを左クリック、右ボタンを押すことを右クリックと表記します。なお画面上での「クリック」の指示は、左クリックすることを示します。ほとんどの操作は、マウスカーソルをコマンドに移動して左ボタンをクリックして決定します。右ボタンをクリックをするとキャンセルとなります。つまり、左クリックで「決定」、右クリックで「キャンセル」を基本操作とします。

●キーボードでの操作は、リターンキーまたはスペースバーが「決定」、ESCキーが「キャンセル」に対応します。またGRPHキーを押すと、よりスピーディーにゲームが進行可能となります。

■ゲームのインストール方法

インストールプログラムの起動方法

1. パソコンの電源を入れて、MS-DOSシステムを起動します。
2. 「A>（Aプロンプトといいます)」や「B>」というように、画面に表示されていることを、確認してください。例えば「A>」とはドライブAがプログラムやデータを読み込むドライブ、つまりカレントドライブになっていることを示します。
3. 「ディスク1」をカレントドライブになっているフロッピーディスクドライブにセットしてください。
4. キーボードから下のように入力してください。インストールプログラムを起動します。

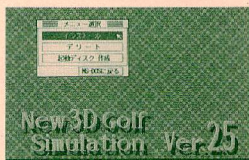
【例】フロッピーディスクドライブがドライブCの場合、「C:INSTALL [↵]」と入力します。なおノートタイプの場合は、「C:INSTALL␣/N [↵]」と入力してください。

インストール実行

●ディレクトリの選択

まず始めにインストールしたいドライブを指定します。AからHまでのアルファベットを左クリックして、ドライブ名を指定します。インストールするドライブは、充分な空きディスク容量があることが必要です。ディレクトリ名は、初期値で「¥MASTERS¥」となっています。変更したい場合はディレクトリ名上を左クリックしてください。キーボード画面が表示されますので、新しい名前を入力してください。あらかじめ作成されたサブディレクトリの下に、インストールすることも可能です。このディレクトリの下に、全てのファイルがインストールされます。Hより大きいドライブを選択したい場合は、ディレクトリ名をドライブ付きで指定してください。

●メニューの選択

インストール（組み込み）やデリート（削除）を実行します。
コマンドを選択してください。

●インストール

プログラムをハードディスクにインストールします。「ディスク1」、「ディスク2」、「ディスク3」、「ディスク4」の順にインストールします。任意のフロッピーディスクドライブにセットしてください。ディスクのインストールを開始してよいかを確認してきますので、よければ OK を左クリックしてください。各ファイルがコピーされて、インストールが終了します。

インストール中に、ハードディスクの空きディスク容量がいっぱいになった場合は、途中でインストールが中断します。その場合は、いったんインストールプログラムから抜けてMS-DOSに戻り、不要なファイルを削除するなどして空きディスク容量を確保してから、もう一度インストールをやり直してください。インストールする場合は、約4MBの空きディスク容量が必要です。なお、「MASTERS 遥かなるオーガスタ2」は専用バージョンのため、Version1.0（「遥かなるオーガスタ」、「エイトレクスG.C.」、「T&E Selection」、「ワイアラエの奇蹟」）およびVersion2.0（「ペブルビーチの波濤」）でプレイされていたプレイデータは、残念ながら使用できません。新しいメンバーでリフレッシュした気分で、よいスコアを目指して頑張ってください。また同様に、コースデータもコンバートして使用することはできません。

●デリート

プログラムをハードディスクからデリートします。
プログラムのデリートを開始してよいかどうかを確認してきますので、よければ OK を左クリックしてください。

> プレイヤー成績やコースレコードなどの全てのデータファイルが削除されますので、くれぐれもご注意ください。他のドライブに移動したい場合などでデータファイルを保存しておきたい場合は、以下のファイルを他のドライブへコピーして待避しておき、再び他のドライブにインストールが終了したら、ファイルをコピーし直して復元してください。
>
> MEMBER.DAT　MASTER.DAT　RECORD.DAT
> CONTINUE.DAT　GAME.DAT　CONFIG.DAT

●起動ディスクの作成

ふだんお使いになっている環境で、メモリやデバイスドライバーなどの問題で、本ゲームが作動しない場合は、専用の「起動ディスク」を作成して、そのフロッピーディスクから立ち上げます。MS-DOSについて初心者の方は、この「起動ディスク」を使用して本ゲームを立ち上げることをお勧めします。また中級者以上の方は、現在の環境で本ゲームが問題なく動作する場合は、起動ディスクを作成する必要はありません。なお起動ディスクの作成は、プログラムのインストール後に行ってください。作成の手順はらかじめMS-DOSの「FORMAT␣/S」コマンドでフォーマットしたフロッピーディスク（2HD）を1枚ご用意ください。詳しくは、MS-DOSのマニュアルをよくお読みください。画面のメッセージに従って、フォーマット済みのフロッピーディスクをセットしてください。

フロッピーディスクで起動した時の、ハードディスクのドライブ名を左クリックした上、よければOKを左クリックしてください（ハードディスクからの起動とフロッピーディスクからの起動では､ドライブ名が変わりますのでご注意ください)。起動ディスクを作成します。作成が終了すると、メニュー選択画面に戻ります。この「起動ディスク」は、CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATに何も組み込まないものを作成します。具体的には、以下の内容の2つのファイルを作成するだけです。

```
CONFIG.SYS
        files = 20
        buffers = 20
AUTOEXEC.BAT
        C:¥MASTERS¥MASTERS
```

EMS／XMSメモリをお持ちの方は、各メモリのデバイスドライバーを組み込むことによって、より高速な操作環境が得られます。

●MS-DOSに戻る

インストールプログラムを終了し、MS-DOSに戻ります。
プログラムをインストールした場合、カレントディレクトリはインストールしたディレクトリに移動します。

■ゲームの起動方法

本ゲームの起動方法は、次の3つの方法があります。お好きな起動方法をお選びください。

★ディレクトリ（プログラム）名を入力して起動する方法

1.本ゲームをインストールしたディレクトリに、カレントディレクトリを移動します。

2「MASTERS」と入力すると、本ゲームが起動します。

【例】 A>C: ↵　カレントを移動
C>CD␣¥MASTERS　（インストールした時に決定したディレクトリ名）↵
C>MASTERS ↵　プログラムが起動します

★起動ディスクを作成して起動する方法

1.起動ディスク作成コマンドで作成した「起動ディスク」を任意のドライブにセットし、リセットボタンを押して、パソコンシステムを立ち上げ直します。

2.自動的にプログラムが起動します。

★ハードディスクに付属のメニューソフトから起動する方法

1.メニューソフトのアプリケーション登録コマンドを使って、コマンドを登録してください。登録の方法はそれぞれのメニューソフトによって異なりますので、メニューソフトの取扱説明書をお読みください。

2.メニューソフトから起動します。「メモリが確保できません」というエラーメッセージが出た場合は、日本語入力FEPを使用しないように設定してください。

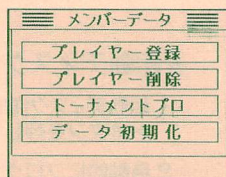
また本ゲームが起動するには、409600バイト（400KB）以上のパソコン本体のメインメモリが必要です。それに満たない場合は、日本語入力FEPなどのデバイスドライバーや常駐プログラム（TSR）などを組み込まないようにしてください。ゲーム中に GRPH キーを押すと、よりスピーディーなゲーム進行が可能となります。なお、本ゲームを起動した後は、途中で電源を切ったり、リセットボタンを押したりしないでください。ゲームを終了させたい場合は、MS-DOSに戻ってから終了させてください。

■ゲームの設定

モード選択

各ウィンドウ、メニューは、タイトル部分を左クリックすると移動 可能となり、もう一度左クリックすると位置が決定できます。キーボードで操作する場合は、f・1です。

1.メンバーデータ

モード選択メニューの「メンバーデータ」を左クリックすると、メンバーデータ処理の選択画面となります。

●プレイヤー登録

1.「プレイヤー登録」を左クリックするとプレイヤー登録画面となります。（プレイヤー名の登録は20名まで可能）登録したい番号を左クリックします。すでに登録されているプレイヤーを選択すると、名前を変更することができます。

2. キーボードが画面に表示されます。1プレイヤーに対して10文字まで入力が可能です。キーボード上の各キーを左クリックするとそのキーの文字が入力されます。この手順でプレイヤー名を入れ終わったらOKを左クリックします（リターンでも可） 日本語入力を行った場合は、日本語入力をOFFにしてからOKを左クリックしてください。

●プレイヤー削除

1.「プレイヤー削除」を左クリックするとプレイヤー名一覧が表示されますので、削除したいプレイヤー名を左クリックします。

2.” ○○○○○○を削除します。よろしいですか?”とメッセージが表示されます。よく確認してから、OKを左クリックしてください。プレイヤー名は削除されます（キャンセルは、右クリックします）。
ただし、ゲーム途中のデータがセーブしてあるプレイヤーは削除できません。なお、削除すると同時に、そのプレイヤーの成績、スコアも消失します。くれぐれもご注意ください。ミラクルショット（ホールインワンとアルバトロス）の記録は残ります。

●トーナメントプロ

「トーナメントプロ」を左クリックすると、トーナメントプロ名の一覧が表示されます。そして設定したい番号を左クリックするとキーボードが表示され、キーボード上の各キーを左クリックするごとに文字や記号が10文字まで入力できます。入力し終わったらOKもしくは↵を左クリックします。この手順で最後まで入力したらOKを左クリックしてください。一度入力しておけばマスターズのランキングにプロの名前が登場し、より臨場感のあるものとなります。

●データ初期化

各種データファイルを、初期化します。初期化すると今までプレイしてきたプレイヤーデータやコースレコードなど全てのデータが初期化されますので、くれぐれもご注意ください。

初期化される具体的なデータは、以下の通りです。

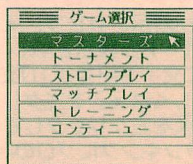
プレイヤーデータ	（名前、セーブしたゲーム）
トーナメントプロ	（プロの名前）
プレイヤー成績	（成績・ベストスコアなど）
コースレコード	（ベストスコア　ホールインワンなど）
ゲーム設定	（軌跡・飛行などの設定）

■ゲームの設定

2.ゲーム選択

モード選択メニューで「ゲーム選択」を左クリックすると、ゲーム選択画面となります。

■マスターズ（2人でプレイ）

プレイヤーはマスターズの出場選手として、ギャラリーの熱気ムンムンの4日間のトーナメントに出場します。前半の2日間で予選を行い、後半の2日間の決勝に進出できるのは、出場選手の半数のみです。スコアが思わしくない場合は予選落ちとなります。初日のスタート順は抽選で決定され、第2日目以降はスコアの悪い順にスタートすることになります。予選落ちによりプレイヤーの組が2名に満たなくなった場合は、コミッティーによって選ばれたプレイヤーがいっしょにラウンドします。ハンディキャップの設定はありません。本ゲームではプレイヤーは常に最終組でスタートします。なお、1ホールが終了するたびに、マスターズでの順位を表示したリーダーズボードが表示されます。

■トーナメント（2人でプレイ）

プレイヤーはマスターズの出場選手として、トーナメントの最終日のみに出場します。

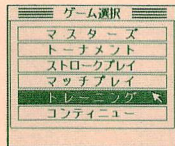
■ストロークプレイ（1人から4人までプレイ可能）

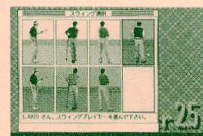
ゴルフの最も基本的なプレイ方法です。1人から4人までが参加して18ホールを回り、スコアを競います。競技ということで考えれば、スクラッチ（ハンディキャップを入れないで実際の打数のみを競う）で行うのが理想ですが、通常はハンディキャップを設定し、18ホール終了後、それぞれのスコアからハンディキャップを差し引いたスコアで勝敗を決定します。これにより実力の異なるプレイヤー同士が対等に競技できるわけです。

■マッチプレイ（2人でプレイ）

2人のプレイヤーの対戦競技です。1ホールごとに打数が少ないスコアのプレイヤーの勝ちとなり、トータルのスコアに関係なく、18ホール中どちらが多くのホールを取ったかにより勝負が決まります。また本ゲームは、ホールごとに勝敗が決まった時点で次のホールへ進みます。取ったホール数に差がつき、負けている方が残りのホールを全て取っても逆転もしくは引き分けが見込めなくなった時点で自動終了します。

■トレーニング（1人のみでプレイ）

バンカーが苦手な人や、ロングパットの練習など、好きなホールを、好きな位置から練習することができます。ふだんから苦手なライや、フック／スライスの練習、バックスピンの研究など、トレーニングに励みましょう。

■コンティニュー

コンティニューは、ゲームを途中で中断した時のデータを呼び出して、その続きを始める場合のモードです。

ハンディキャップ設定

[ー][◁]を左クリックすると0まで、[▷][＋]を左クリックすると36まで変更できます（初めてのプレイヤーは「36」と表示され、オフィシャルハンディを持っているプレイヤーはその数字が表示されます）。ストロークプレイではハンディキャップを0未満にするとDP（ダブルペリア）となります。そのプレイヤーのハンディは1ラウンド終了時点で、コンピュータが算出し表示します。ハンディキャップの設定が終わったら [OK] を左クリックしてください。

※「マスターズ」、「トーナメント」、「トレーニング」には、ハンディキャップ設定はありません。

人数選択

ゲームに出場させるプレイヤー（またはコンピュータプレイヤー）の人数を決定します。各ゲームモードに必要な人数を決めてください。を左クリックして人数を増減できます。人数を決定したら、[OK]を左クリックしてください。なお「トレーニング」では人数の選択はありません。

プレイヤー選択

ゲームに出場させるプレイヤーを選びます。ここでは「通常プレイヤー」と「コンピュータプレイヤー」の2種類のプレイヤーが選択できます。どちらのプレイヤーも出場選手として選択できます。取り消したい場合は、もう一度選択したプレイヤーを左クリックしてください。

スウィング選択

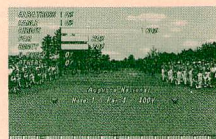
画面に表示された4人の中から、スウィングするプレイヤーを選択します。選び終わると、自動的に次の画面に切り替わります。

キャディ選択

画面に表示された4人の中からキャディを選択します。選び終わると、自動的に次の画面に切り替わります。

スタート確認

準備が整うと、スタート確認となります。[OK]を左クリックして、いよいよスタートです。

プレイ開始

各ホールのプレイ開始時に、全プレイヤーが記録したスコアのホール別平均値等が表示されます。左クリックすれば先に進みます。

コンティニュー

今までセーブしたゲームが表示されます。プレイするゲームにカーソルを合わせ[OK]を左クリックしてください。コンティニューは、モード、プレイヤー等をセーブした時点のもの全てを記録していますので、ゲームを選択するだけですぐスタート確認となります。

※マスターディスクのチェックを行う場合があります。その場合は、画面の指示に従ってください。

■ゲームの設定

3．成績参照

成績参照
- プレイヤー成績
- プレイヤースコア
- コースレコード
- ミラクルショット
- ホールアベレージ

モード選択メニューで「成績参照」を左クリックすると、「マスターズ」、「トーナメント」をプレイした時の各種成績を見ることができます。また感動のホールインワンやアルバトロスが何度でも再現できます。

■ プレイヤー成績

プレイヤー名一覧が表示されますので、見たいプレイヤー名を左クリックしてください。選択したプレイヤーの成績が表示されます。OKを左クリックすれば、成績参照の選択画面に戻ります。

プレイヤー成績の見方

プレイヤー成績

T&E SOFT		登録 94年 9月 9日	
ハンディキャップ	1	ラウンド数	3
最大飛距離	286(y)	ホールインワン	2
ニアピン	2(f)	アルバトロス	0(0.0%)
ロングパット	20(f)	イーグル	3(4.0%)
チップイン	10(y)	バーディー	32(42.7%)
フェアウェイキープ率	84.0(%)	パー	25(33.3%)
パーセーブ率	80.0(%)	ボギー	11(14.7%)
平均スコア	69.7	ダブルボギー	3(4.0%)
平均パット数	1.3	その他	1(1.3%)

プリント　OK

●ハンディキャップ
オフィシャルハンディキャップの表示。「マスターズ」、「トーナメント」をプレイした時のみコンピュータが自動的に算出します。次のラウンドごとに更新されます。

●最大飛距離
今までのラウンド中に出したティーショットの最高飛距離をヤードで表示します。

●ニアピン
ショートホールにおいてピンに1打目でいかに近づいたをfeet（フィート）で表示します。ホールインワンの場合の0は記録されません。

●ロングパット
グリーン上においてカップインしたロングパットの最大距離です。feet（フィート）で表示します。

●チップイン
グリーン以外の場所からカップインさせた記録です。最長距離がヤードで表示します。

●フェアウェイキープ率

●パーセーブ率

●平均スコア
今までラウンドしたスコアの平均です。

●平均パット数
今までラウンドした平均パット数です。グリーンにオンしてから、何パットでカップインさせたかの平均ですが、チップインした場合は、そのホールのパット数は0になります。

●バーディー：バーディーの回数と率

●イーグル：イーグルの回数と率

●アルバトロス：アルバトロスの回数と率

●ホールインワン：ホールインワンした回数

●ラウンド数：ラウンドした回数

●その他：+3以上のスコアの回数と率

●ダブルボギー：ダブルボギーの回数と率

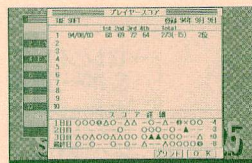
●ボギー：ボギーの回数と率

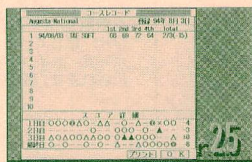
●パー：パーの回数と率

プリントアウトの方法（プリンタは、PC-PR101/201系とESC/P系に対応しています）
各ウィンドウにてOKの左にプリントの表示がある場合は、プリントを左クリックすれば、プリントアウトできます。左クリックすると、”プリンターをセットして下さい。”と表示されますのでプリンタをセットした後、OKを左クリックしてください。”プリント中です。”とメッセージが表示され、プリントアウトされます。終了すると、成績参照の選択画面に戻ります。

プレイヤースコア

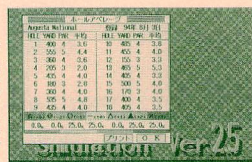
プレイヤー名一覧が表示されますので、見たいプレイヤー名を左クリックしてください。選択したプレイヤーのベストスコア5と最新スコア5が表示されます。OKを左クリックすれば、成績参照の選択画面に戻ります。

なお、記号の意味は次のとおりです。
☆：アルバトロス(−3以下のスコア)　◎：イーグル(−2)　○：バーディー(−1)　ー：パー(0)
△：ボギー(+1)　▲：ダブルボギー(+2)　×：その他(+3以上のスコア)
OKを左クリックすれば、成績参照の選択画面に戻ります。

コースレコード

コースレコードベスト10が表示されます。OK を左クリックすれば、成績参照の選択画面に戻ります。

ミラクルショット

「ホールインワン」と「アルバトロス」がそれぞれ10個まで表示されます。OKを左クリックすれば、成績参照の選択画面に戻ります。また各記録を左クリックすれば、その感動が何度でも再現できます(ミラクルショットリプレイ)。確認ウィンドウが表示されますので、OKを左クリックしてください。リプレイ(再現)画面に切り替わります。リプレイ終了後、右クリックしてください。記録表示画面に戻ります。

ホールアベレージ

全プレイヤーが記録したスコアのホール別平均値を表示します。プレイをしたプレイヤーが多ければ多いほど、それはホールの難易度を表すことになるでしょう。% は、そのホールを何ストローク目でクリアしたプレイヤーが何%いるかを示しています。画面下部の色が付いたバーは、その割合をグラフで表示したものです。OKを左クリックすれば、成績参照の選択画面に戻ります。

4. クイックスタート

前回プレイした、同じゲームモードでプレイをします。プレイヤー、スウィング、キャディ、ハンディキャップなどの設定は、 前回と全く同じになります。「コンティニュー」で前回プレイした場合は、コンティニューしたゲームモードになります。なお、初めて本ゲームをプレイする時に、「クイックスタート」コマンドを選択した場合は、あらかじめ設定されたゲームモードでプレイすることになります。

基本画面の見方

セレクトウィンドウ&ボール ポイント ビュー

最初にセレクトディレクション(方向選択)のウィンドウが表示されます。OKを左クリックすれば、セレクトクラブ、セレクトスタンス、パワー&インパクトの順にウィンドウがチェンジしていきます。セレクトディレクションのウィンドウ時に右クリックすると、セレクトメニューのウィンドウに戻ります。(15頁「実際のプレイ」を参照)「ゲーム設定」の「スコープ」を"あり"にしていると、ショットした時点で、ボール ポイント ビューのウィンドウが表示されます。(21頁「ゲーム設定」参照)

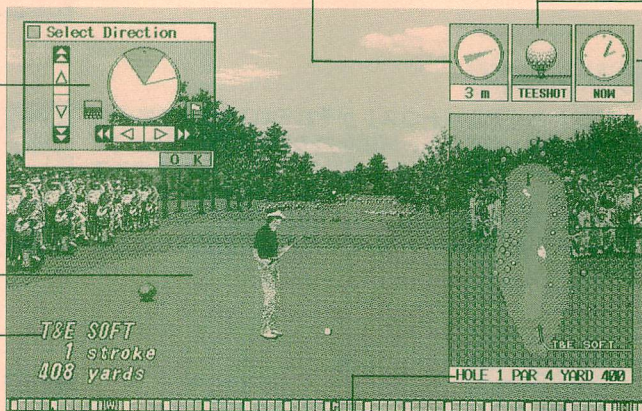
ウィンド

ホール全体に対してのウィンド(風)を示します。針の太い方から細い方に向かって風が吹いています。下の数字が風速を表しています。常に風向きや風速が変化します。なお、風向き、風速は、ホールごとの特徴をもとに設定されています。

タイム

タイム(時間)。現在の時刻またはゲームを始めてからの経過時間の2種類が表示され、どちらかを選択できます。

ライ

ライ(ボールの置かれた地面の状態)を示します。ライの状態は、全部で10種類あります(次頁参照)。

方位スケール

向いている方向を表示します。黄色の旗(フラッグ)は、ピンのある方向を示します。またスケールメモリを直接左クリックすれば、その方向の視野画面に瞬時に切り替わります。

プレイヤー名ほか

プレイヤー名のほか、次のショットが何ストローク目かを表示します。また、ピンまでの残りヤード数、グリーン上では残りフィート数(1ヤードは3フィート)を表示します。

視野画面

3D表示による視野を全画面フルビジュアルで表示。現在のプレイヤーの位置からの視野を3Dによるグラフィックスで表示します。この視野画面の中央がショット方向となります。

ホール番号ほか

現在のホール番号、パー数、ヤード数(ホールの長さ)。

ホール全体図

プレイしているホールの全体図。コースのレイアウトやバンカー、木、池などの位置を表示しています。また、プレイヤーの現在位置もここで見ることができます。ゲーム設定で、画面上から消すこともできます。 ※右のメモリは、100ヤード単位となっています。

■プレイする上での注意

本ゲームは、実際のゴルフルールに基づいてプレイできるようになっています。ただし、少し異なる部分もありますので、注意してください。

●ウォーターハザード/打ち直し地点は、ピンと最後に横切ったウォーターハザードのエッジを結んだ延長線上の岸となります(ピンから遠ざかる方向)。ただし、本ゲームの特別ルールとして、その延長線上がOBの場合は、ピンに近い方の岸としています。また、以上の規定によって決定された打ち直し地点が、もとのショット位置より(ピンから)遠ざかる時は、自動的にもとのショット位置からの打ち直しとなります。どちらの場合も、1ペナルティーとなります。

●OB/オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブにはOBと呼ばれるエリアはほとんど存在しませんが、ゲームの性質上、18ホール全てにOBが設定してあります。OBの場合は1ペナルティーで、もとのショット位置からの打ち直しとなります。

●バンカー・ラフでのショット/実際のゴルフでは、バンカーやラフにボールが入った場合、様々なショット方法がありますが、ゲームとしての難易度や操作系の複雑さを考慮して、ショットポイント(打点)は、他の場合と同様にボールのスウィートスポットとしています。また、特別にスタンスを考慮する必要もありません。ただし、砂や草などによる抵抗等は、忠実にシミュレートされていますので、リカバリーは実際のゴルフと同様、かなり難しいものとなっています。クラブ選択を慎重に行い、自分なりのテクニックを身に付けてください。

●距離表示/ホール全体図下の距離表示は、ティーグラウンドからフェアウェイに沿ってグリーン中央までの距離を示しています。また、視野画面左下およびアドバイス内の距離表示は、ボールからピンまでの直線距離を示しています。したがってピンの位置によって(ラウンドごとに4種類)、ティーショット時の表示距離も変化します。当然、ホール全体図下の距離表示と直線距離表示とは、異なる場合があります。

◆カップおよびボールは見やすくするために、サイズを実際のものより大きめに設定してあります。そのため、至近距離において多少の表示誤差が出る場合があります。マスターズと同様、その日ごとにピンの位置が変更されます。本ゲームにおいては、実際使用されるその4か所の中から、乱数によってピンの位置を決定しています。したがってプレイするごとにピンの位置が変わりますから、よくピンの位置を確認してコースの攻略法を練ってください。

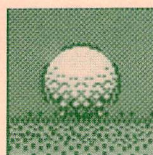
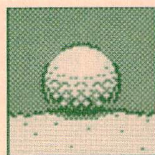
ライの状態

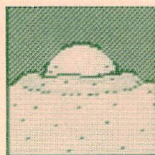
ティーグラウンド

フェアウェイ

ラフ(浅い状態)

ラフ(深い状態)

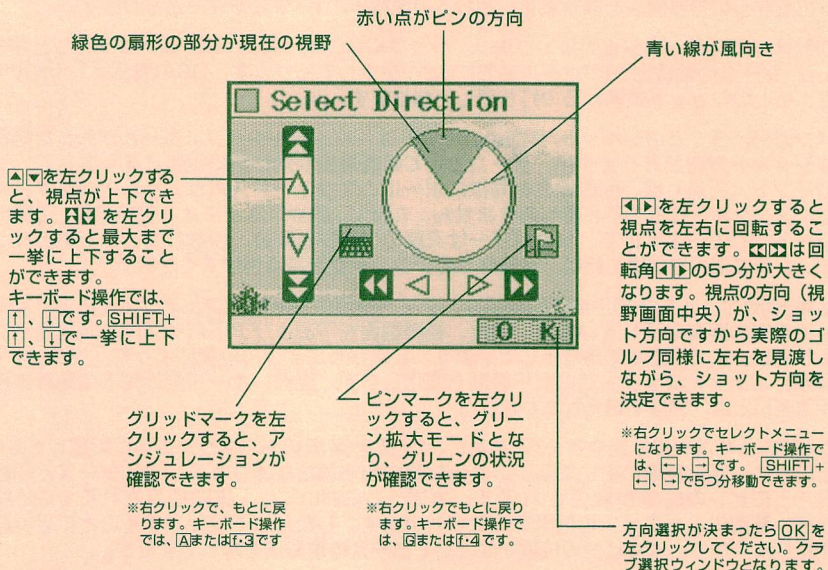
ベアグラウンド

グリーン

バンカー
(普通の状態)

バンカー(半目玉)

バンカー(目玉)

カート道

■実際のプレイ

ウィンドウは、タイトル部分を左クリックすると移動可能となり、もう一度左クリックで位置が決定できます。キーボードで操作する場合は、[f・1]です。各ウィンドウは通常、キャンセル（右クリック）で、一つ前のウィンドウに戻ります。

SELECT DIRECTION セレクトディレクション（方向選択）

●ダイレクト指定

円の中を左クリックすることによって、ショット方向の直接指定が可能です。真後ろを向きたい場合などに、◀◀ を何度も左クリックする必要はなく、円内の下部を左クリックすれば、1回の操作で後ろを向くことができます。キーボード操作では、[L]、[R]、[B]または [f・6]、[f・7]、[f・8]を押すと、左、右、真後ろを向くことができます。方向が分からなくなった場合は、ピンを示す赤い点を左クリックすれば、ピン方向に戻ります。キーボード操作では、[P]または[f・5]でピン方向に戻ります。

●風向きについて

風向きは、セレクトディレクションウィンドウの円の中の青線と、画面右上のウィンドの2か所に表示されています。ウィンドは、ホール全体図に対する風向きと強さを示します。セレクトディレクション内の青い線で表示している風向きは、現在プレイヤーのいる位置から向いている方向に対しての風向きを示しています。したがって向き（視野）を変えると、風向きもそれに伴って変わります。

ゲーム中は最大9mまで設定されています。例えば、ドライバーの飛距離が270ヤードなのにアゲインストでは、240ヤードしか飛ばなかったり、フォローでは290ヤードも飛んだり横風で流されてバンカーに入ってしまったりします。また、高い打球は風の影響を大きく受け、低い打球は影響が少ないことも頭に入れておいてください。

SELECT CLUB　セレクトクラブ（クラブ選択）

選択したクラブが表示されます。

選択したクラブの飛距離が表示されます。

※風、ライの状態、ボールの落下地点の状態などで飛距離は変わります。

Select Club

MAX
270y

1 W

O K

14本のクラブの中から1W→PT→SW→PW→9I→……の順にクラブを変えることができます。キーボード操作では、[←]です。

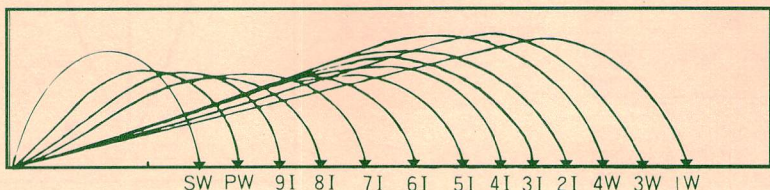
クラブの選択が決まったら、[OK]を左クリックしてください。スタンス選択ウィンドウとなります。

※PTを選ぶとショット決定となります。

14本のクラブの中から1W→3W→4W→2I→……の順にクラブを変えることができます。キーボード操作では、[→]です。

●クラブの飛距離と弾道図

風、コースの状態に左右されないことを想定した各クラブの目安となる飛距離と弾道図で、ボールの真芯をインパクトした場合のものです。クラブは、自動的に選択されたものが表示されていますが、これはあくまでも一応の目安ですから、状況と攻略法に応じてクラブを変更してください。本ゲームは、下表の14本のクラブに固定しています。

1W	ドライバー	270ヤード	ウッド	6I	6番アイアン	160ヤード	ミドルアイアン
3W	スプーン	230ヤード	ウッド	7I	7番アイアン	150ヤード	ミドルアイアン
4W	バフィー	210ヤード	ウッド	8I	8番アイアン	140ヤード	ショートアイアン
2I	2番アイアン	200ヤード	ロングアイアン	9I	9番アイアン	120ヤード	ショートアイアン
3I	3番アイアン	190ヤード	ロングアイアン	PW	ピッチングウエッジ	110ヤード	ウエッジ
4I	4番アイアン	180ヤード	ロングアイアン	SW	サンドウェッジ	90ヤード	ウエッジ
5I	5番アイアン	170ヤード	ミドルアイアン	PT	パター	100フィート	パター

■実際のプレイ

ウィンドウは、タイトル部分を左クリックすると移動可能となり、もう一度左クリックで位置が決定できます。キーボードで操作する場合は、f•1です。各ウィンドウは通常、キャンセル（右クリック）で、一つ前のウィンドウに戻ります。

SELECT STANCE　セレクトスタンス（スタンス選択）

スタンスの状態をグラフィックで表示

スタンスを変えたことによる、ボールの飛ぶ方向が表示されます。

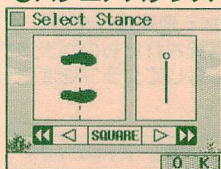
◀でクローズドスタンスとなります。◀◀で一挙に最大のクローズドスタンスになります。キーボード操作では、←です。SHIFT+←で一挙に最大のクローズドスタンスになります。

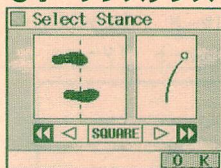
▶でオープンスタンスとなります。▶▶で一挙に最大のオープンスタンスになります。キーボード操作では、→です。SHIFT+→で一挙に最大のオープンスタンスになります。

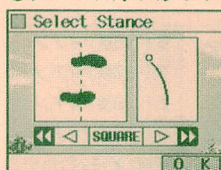
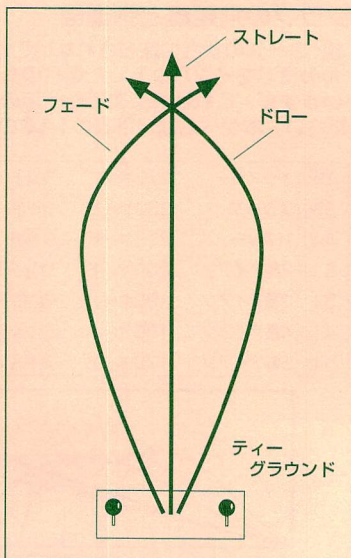
SQUAREを左クリックすると、スクエアスタンスとなります。キーボード操作では、Sまたはf•3です。

スタンス選択が決まったらOKを左クリックするとパワー&インパクトウィンドウになります。

スタンスを変えることによってフェードボール、ドローボールを打ち分けることができます。

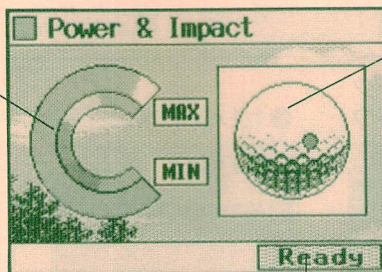
●スクエアスタンス

スクエアスタンスは自分の向いた方向にまっすぐ飛びます。

●オープンスタンス

オープンスタンスはフェードボールを打つことができます。足の開きが大きければ大きいほど、曲がり方も大きくなります。

●クローズドスタンス

クローズドスタンスはドローボールを打つことができます。足の開きが大きければ大きいほど、曲がり方も大きくなります。

POWER & IMPACT パワー&インパクト（ショット決定）

ボールのインパクトの位置を決めます。

ボールを打つパワーを決定します。使用しているクラブの飛距離に対して0%〜100%までを決定できます。

始めにREADYを左クリックします。

パワーとインパクトは、本ゲームにおいて、最も緊張する瞬間ともいえるでしょう。神経を集中させて、慎重に操作しましょう。

●パワーの決定

READY を一度左クリックするとMINからMAXへの赤いバーが動き始め、MAXに達するとまたMINへ戻ります。左クリックすると、バーが止まり打つ力が決定されます。バーが移動する弧の内側が5分割に、色分けされています。これを目安に、打つ力を決定してください。なお、バーの動きが速すぎると思う方は、ゲーム設定（21頁）で「ショット」を”スロー”に変更してください。100%のショットばかりを狙うとタイミングがずれて10%のパワーになってしまったりすることがあります。実際のゴルフもあまり力みすぎるとミスショットが出やすいものです。よくタイミングを図って決定してください。パワーのバーは、左クリックするまで動き続けます。パワーはボールの初速度を決定するもので、半分の力で打ったからといって、そのクラブの半分の飛距離になるというものではありません。

●インパクトの決定

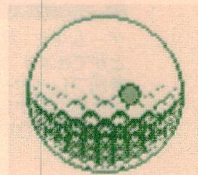
パワーを決定すると、ボール上に赤いマークが現われ、左右に移動しながら上から下へ、最下点までくると、次は上に向かって移動します。一往復する間に左クリックして、インパクトの位置を決定しないと空振りとなります。

●インパクトの位置によるボールの変化

〔ボールの上をたたくと〕　トップスピンがかかって低い弾道で飛び、落下してからのラン（転がり）が増えます。

〔ボールの下をたたくと〕　バックスピンがかかって高い弾道で飛び、ボールの飛距離が落ちますが、止まりやすくなります。ショートアイアンやウエッジなら、落下してからボールが後戻りすることもあります。

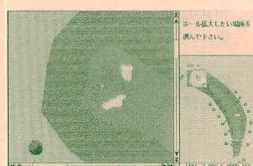
〔ボールの右をたたくと〕　フックボールとなり、左側へ曲がります。

〔ボールの左をたたくと〕　スライスボールとなり、右側へ曲がります。

※スウィートスポットはいつもボールの中心です。実際のゴルフとは違い、バンカー内や深いラフでも、ボールの下をたたく必要はありません。

■セレクトメニュー

セレクトメニューでは、オプション機能の他、ホールの拡大表示や直前の一打を再現するワンショットリプレイ機能、アドバイスなどを選択できます。「ゲーム選択」で「トレーニング」を選択している場合は、セレクトメニューのコマンド名が一部異なります。

（トレーニングモード）

●セレクトディレクションウィンドウ

セレクトメニューは、セレクトディレクションウィンドウが表示されている時に右クリックすれば表示されます。

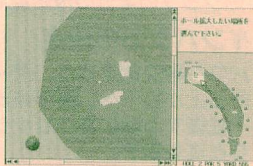
●セレクトメニュー

コマンドを左クリックしてください。トレーニングモードではコマンド名は一部異なります。

●選んだコマンドの画面

取り消したい時は右クリックすればセレクトディレクションウィンドウに戻ります。

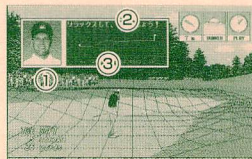
1. ホール拡大（トレーニングモードでは「リプレース」）

ホールの拡大図を表示します。右ホール全体図の四角で囲まれた部分を拡大しています。右端と下にあるスクロールバーで、拡大するエリアを自由に移動することができます。右の四角を指定しても移動することができます。キーボードで操作する場合は、←、→、↑、↓で行ってください。なおトレーニングモードでは、拡大図の中の好きな地点を左クリックすると、そこにリプレースすることができるリプレースモードとなります。

2. リプレイ（ワンショット・リプレイ）

ゲーム中にプレイしたショットやパッティングをもう一度見ることができます。ただし直前に打ったショットやパッティングのみです。参加プレイヤーが複数の場合は、直前のショットしか再現されないため、必ずしも自分のショットが再現されるとは限らないので注意してください。

3. アドバイス

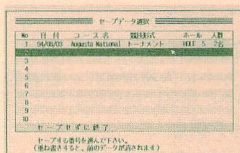
●「アドバイス」を選択するとワイヤーフレームが表示され、その後アドバイスウィンドウが開きます。
●ワイヤーフレームの表示中に右クリックすると、すぐにウィンドウ表示となります。
●標準スピードでのメッセージ表示中に左クリックすると、文字表示スピードが速くなります（実況中継も同様）。
●右クリックするとゲームに戻ります。

※グリーン上ではパッティング時にアドバイスが自動的に表示されます。

① 選択したキャディ
② その時点のボールの位置からピンまでの断面図
③ その時点のボールの位置からピンまでの距離をヤード（グリーン上ではフィート）、メートルで表示されます。

4. オプション

プレイを途中で終了させたり、プレイする上でのさまざまな機能を設定したり、ゲーム途中のスコアを見たり、ギブアップする場合に選択します。

（トレーニングモード）

ゲーム終了

① ゲーム終了は、ゲーム途中で中断したい時に使用します。セレクトメニューの「ゲーム終了」を左クリックします。

② ゲームを終了します。よろしいですか？”と聞いてきますので、よく確認してからOKを左クリックします。

③ セーブ データ選択画面となります。ここでは、ゲーム途中で中断した場合のそこまでのデータを保存しておくことができます。もちろん保存しないで終了することもできます。

■プレイデータを保存する場合

データセーブは10個まですることができます。1から10のお好きな番号の項目を左クリックすると、自動的にデータセーブされ、モード選択メニューの画面に戻ります。すでにセーブされている項目に重ねて、データをセーブすることはできますが、この場合、前のデータは消去されてしまいますので注意してください。データセーブされたゲームに参加しているプレイヤーは、メンバーデータのプレイヤー削除を行っても削除することはできません。

■プレイデータを保存しない場合

データセーブを行わずにゲームを終了したい時は、セーブ データ選択画面の「セーブせずに終了」を左クリックします。ゲームが終了し、モード選択メニューの画面に戻ります。

■ゲーム設定

オプション機能が設定されている項目です。変更したい場合には、希望の項目を左クリックすると青の反転文字となります。ただし、変更後でも右クリックすれば、もとの状態に戻ります。

■登　録

ゲーム設定を変更後、[登録]を左クリックすると、自動的にその設定を保存し、以後、ゲームをプレイするたびに、変更した設定でプレイできます。

■OK

ゲーム設定を変更後、[OK]を左クリックすると、今回のプレイのみに有効で設定されます。

■軌　跡

視野画面において、ボールの軌跡を消すか残すかのどちらかを設定できます。

■飛　行

各ホールの始めに上空を飛び回り、ホール全体を見渡すことができます。

※飛行中に、左クリックすると、飛行はキャンセルされます。

■コース図

ホール全体図を画面右下に表示するかしないかを設定できます。

■スコープ

ボールの視点での視野画面（ボールポイントビュー）を表示するかしないかを設定します。

※スコープ内のグラフィック表示で、木などの表示に誤差が生じる場合がありますが、ボールの衝突判定などは、視野画面で行われますので、ゲーム進行上は差し支えありません。

■視点位置

ショット時の視点の高さを1.8mに固定するか任意の高さに設定するかを選択できます。"任意　"に設定すると視野の高さを変えたままの状態でショットすることが可能です。

■位置確認

ショットに入る直前に、自動的にその位置の上空から見るか見ないかを設定できます。

■落下視点

ショットしたボールが飛んでいって視野画面が切り替わる時に、正面を向くか逆視点（ドロップポイントビュー）にするかを設定できます。

■隠面処理

本ゲームでは、ボール（影を含む）が、木や丘に隠れる場合の隠面処理を行っています。この処理には膨大な数値計算を要します。そのため、処理速度の遅い機種では、隠面処理をカットし、スピードアップを図るモードを用意しました。

※隠面処理なしに設定すると、本来、ボールが隠れるはずのところでも見えてしまいます。しかし、これはあくまでも表示だけの問題で、ゲーム自体には、何ら影響はありません。

■OK

カップから10フィート以内にボールが止まった時に、次のパットでカップインできるとみなして「OK」にするかどうかを設定します。

■ショット

パワーのバーとインパクトの点の動きを遅くするモードを設けました。"スロー"に設定すると、通常のスピードより遅くなるために、ショットのタイミングがとりやすくなります。

■文字表示

アドバイスや実況中継などの、メッセージ表示は、"通常"では、読むスピードに合わせた表示速度ですが、"高速"に設定すると一度に表示するようになります。

■時計

"時刻"では、現在の時間を表示。"プレイ"では、プレイ開始（0：00からスタート）から、経過した時間を表示します。

■BGM

ゲーム中のBGMを演奏するかしないかを設定できます。ただし、オープニングやエンディングなどでは、設定にかかわらずBGMは演奏されます（FM音源を実装している機種のみ演奏します）。

■効果音

ショットやカップインなどの効果音を発音するかしないかを設定できます。"PCMを選択すると、本体内蔵のスピーカーを使ってリアルな効果音で発音します（※参照）。ただしBGMと併用することはできません。

※PCM効果音を使用すると、非常に高速な割り込みを使用しますので、処理速度の遅い機種では音が鳴らなかったりおかしい音になる場合があります（一般的に仮想86モードを使用していると遅くなる場合があります）。

■CRT

CRTのタイプをカラー、ノート、白黒から設定します。カラータイプではアナログ対応のものをお使いください。ノートタイプの場合は、8階調液晶に対応しています。

■プリンタ

スコアや成績などはプリントアウトすることができます。その場合にプリンタの種類を設定します。PC-PR系（PC-PR101/201シリーズ）とESC/P系に対応しています。これら以外の場合は、FILEを選択してください。データセーブディレクトリに「MASTERS.LST」というプリンタに印字するイメージファイルを作成しますので、ご自身でプリントアウトしてください。

■スコア表示

スコア表示は各ゲームモードで異なります。

コース:Augusta National　　日付:1994年 8月 3日

NO	HC	YARD	PAR	AVE	T&E SOFT		Jones	
1	5	400	4	3.0	3	1	4	1
2	1	555	5	4.0	4	1	4	1
3	6	360	4	3.0	3	1	3	1
4	15	205	3	1.0	1	1	3	1
5	7	435	4	5.0	5	1	4	2
6	16	180	3	2.0	2	2	4	3
7	8	360	4	4.0	4	1	4	2
8	2	535	5	6.0	6	1	4	1
9	9	435	4	5.0	5	2	3	1
OUT		3405	36	33.0	33	11	33	13
10	10	485	4	4.0	4	2	4	1
11	11	455	4	3.0	3	1	3	1
12	17	155	3	3.0	3	1	2	0
13	3	465	5	6.0	6	1	4	1
14	12	405	4	4.0	4	2	4	2
15	4	500	5	3.0	3	1	4	1
16	18	170	3	6.0	6	3	3	2
17	13	400	4	3.0	3	1	4	1
18	14	405	4	3.0	3	2	4	1
IN		3440	36	35.0	35	14	32	10
TOTAL		6845	72	68.0	68	25	65	23
RANKING					3		1	

「マスターズ」のスコア表示例

NO　ホール番号を表示します。
HC　ホールの難易度を表示します。1が最も難易度が高いホールです。
YARD　ティーグラウンドからグリーン中央までの距離を表わします。
PAR　そのホールのパー数を表わします。
AVE　マスターズおよびトーナメント時に、全プレイヤーが出したスコアの平均値を表示します。

■マスターズ、トーナメント

プレイヤー欄は左側が各ホールの打数、右側がパット数となっています。
・RANKINGはマスターズ、トーナメントでのプレイヤーの順位を表示しています。

■ストロークプレイ

プレイヤー欄は左側が各ホールの打数、右側がパット数となっています。
・HANDICAPはそれぞれのプレイヤーのハンディキャップです。
・NET SCOREはトータルのスコアからハンディキャップを引いたスコアのことをいいます。

■マッチプレイ

そのホールを取ったプレイヤー欄に○印が表示され、引き分けたホールは両方のプレイヤー欄に－印が表示されます（打数は表示されません）。
・OUT/IN/TOTALの欄には打数ではなく、up数またはdown数が表示されます。

■ホール選択

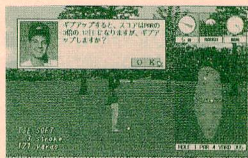
トレーニングモードのみで選択できます。練習したいホールを選択してください。リプレース機能と合わせて、お好きなホールでお好きな位置から練習することができます。

ホールの選択を行ないます

HOLE	HDCP	YARD	PAR	AVERAGE	HOLE	HDCP	YARD	PAR	AVERAGE
1	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	10	485	4	[illegible]
2	1	555	5	4.0	11	11	455	4	4.0
3	6	360	4	3.0	12	17	155	3	3.0
4	15	205	3	1.0	13	3	465	5	5.0
5	7	435	4	4.0	14	12	405	4	4.0
6	16	180	3	3.0	15	4	500	5	5.0
7	8	360	4	4.0	16	18	170	3	3.0
8	2	535	5	5.0	17	13	400	4	4.0
9	9	435	4	4.0	18	14	405	4	4.0

トレーニングしたいホールを選んで下さい。

■ギブアップ

ストロークプレイ、マッチプレイのいずれかのゲーム形式の場合で、カップインがなかなかできない時に、「ギブアップ」することができます。スムーズなゲーム進行のために設けました。ギブアップした場合のスコアは、パーの3倍となります。またパーの3倍を越えてからはギブアップはできないのですが、本ゲームのローカルルールとしてできることとします。この場合のスコアは、その時点でのスコアとなります。

ＯＫ
ストロークプレイ、マッチプレイのいずれかのゲームをプレイしている場合、カップから設定した距離以内にボールが止まった時、次のパットでカップインできるとみなして、「OK」にするかどうかの選択ができます。スムーズなゲーム進行のために設けてあります。

天候の要素
本ゲームでは、天候がゲームを左右する場合があります。実際のゴルフと同様にシミュレートされていますから、雨が降っている時は、天気の時より当然、ショットがライに食われやすくなったり、グリーンの転がりが重くなったりします。雨による影響を考慮に入れてプレイをしてください。ただし、雨が止んだ後のボールの転がりなどは、晴れと同じに戻ります。

■ハードウェアの基本構成（上級者編）

■パーソナルコンピュータ

GDC 2.5MHz/5MHzの両モードに対応しています。またEGCにも対応していますので、EGCを搭載している機種では、画面表示が高速になります。

■メモリ

EMS／XMSメモリに対応しています。EMSメモリは、通常セグメントアドレスC000H番地からCFFFH番地までを利用しますが、一部のEMSドライバーでB000Hを使用するものもあります。本ゲームではC000H番地以降のもののみに対応しています。またEMSページが連続して4ページ分確保できるのが一般的ですが、FM音源ボードなどとの共存により4ページ分確保できない場合があります。本ゲームではFM音源のROM　BIOSは使用しておりませんので、ROM　BIOS領域を切り離してください。4ページ連続して確保できるもののみに対応しています。EMS／XMSメモリの合計空き容量が1MB程度あれば十分です。EMS／XMSメモリの空き容量が十分に確保できないと、仮想メモリにアクセスします。EMS／XMSメモリを使用したくない場合は、オプションスイッチで使用しないように設定することもできます。「さらに知りたい方へ」の説明をご覧ください。

■仮想メモリ（VMSメモリ）

EMS／XMSメモリの空き容量が十分に確保できなくなると、ハードディスク上に仮想メモリを作成する、高度なメモリマネージャ技術を使用しています。仮想メモリとは、ハードディスクに一時ファイルを作成して、そこをメモリの一部としてアクセスするものです。仮想メモリを作成するディレクトリは、環境変数MASTERSで指定します。例えば、ドライブC:に仮想メモリを作成する場合は、

A>set␣MASTERS=C:¥

と入力します。環境変数MASTERSがセットされていない場合は、TMP、または、TEMPで指定されたディレクトリに作成します。環境変数MASTERS、TMP、TEMPのいずれも設定されていない場合は、インストールしたディレクトリに作成されます。仮想メモリの最大サイズは、ハードディスクの空きディスク容量いっぱいまで確保できます。ただしEMS／XMSメモリに比べると、アクセス速度が遅くなります。できるだけアクセスの速いドライブ（RAMディスクなど）に設定されることをおすすめします。
仮想メモリを作成するドライブには十分な空き容量（1MB程度）が必要です。作成された一時ファイルは、プログラムを終了する時、自動的に削除されます。なお、EMS／XMSメモリの合計空き容量が1MB以上確保できる場合は、メモリが十分に確保されているので、仮想メモリは使用されません。

■サウンド

本ゲームでは、FM音源ボードのBIOS ROM領域は使用しておりませんので、EMSメモリとの共存などでFM音源のBIOS　ROM領域を切り離していても、FM音源を使用することが可能となっております。FM音源の取り付け、設定等については、購入されたボードのマニュアル・説明書等をご参照ください。PCM効果音を使用する時は、非常に高速な処理を行いますので、i386SX/DX以上のCPUで仮想86モードを使用していると、処理速度が間に合わなくなり、音がおかしくなる場合があります。そういう場合は、仮想86モードを使用しないようにしてください。

■マウス

マウスドライバーは、自動的に独自のものを組み込みますので、CONFIG.SYSでマウスドライバーを登録する必要はありません。また、マウス割り込みレベルは INT 6 を使用してください（本体出荷時の状態）。

■プリンタ

プリンタドライバーは、自動的に独自のものを組み込みますので、CONFIG.SYSでプリンタドライバーを登録する必要はありません。

■MS-DOS

MS-DOS Ver.3.XX以降に対応しています。MS-OS/2、MS-DOS　Ver.5.0のDOS　SHELLのタスクスワップには対応しておりません。カレントドライブやカレントディレクトリを移さずに、「E:␣¥MASTERS¥MASTERS ↵」とフルパス起動することもできます。

■さらに知りたい方へ

EMS／XMSメモリをお持ちの方で、本ゲームで使用したくない場合は、オプションスイッチで使用してよいサイズを指定することができます。「MASTERS」に続いて、オプションスイッチを入力してください。

通常は、全てのEMS／XMSメモリを確保します。

【例】
A>MASTERS ↵　全EMS／XMSメモリを使用
A>MASTERS␣/E16 ↵　EMSメモリを16ページ使用
A>MASTERS␣/X128 ↵　XMSメモリを128KB使用
A>MASTERS␣/E0␣/X0 ↵　EMS／XMSメモリを使用禁止

また拡張メモリの優先順位は、以下の通りです。

1.EMSメモリ 2.XMSメモリ 3.VMSメモリ（仮想メモリ）
また本ゲームでは、パソコン本体のメインメモリが409600バイト以上で動作可能ですが、EMS／XMSメモリが実装されていても、できるだけ多くのメインメモリがあった方が、メモリのスワッピングが減少するので、ほんのわずかですが実行速度が速くなります。本ゲームは、一部の日本語入力FEPに対応しております。対応させたくない場合は、オプションスイッチ/Fを指定してください。

【例】　A>MASTERS␣/F ↵　FEPに対応しない

■ご注意

1. 本製品（ソフトウェア、ガイドブックおよびコースガイド）は、株式会社ティーアンドイーソフト（以下、当社とします）の著作物です。その一部または全部を、当社の許諾なく、複写、複製すること、およびレンタル業　、もしくはそれに類似する行為に使用すること、パッケージ開封後に中古品として販売・貸与することは、法律（著作権法など）で禁止されています。
2. 当社は、本製品を複数のコンピュータシステムで使用することを認めていません。お持ちの1パソコンシステムのみでご使用ください。
3. 当社は、本製品の使用上生じた直接、間接の全ての損害について、何等の責任も負いません。また、その損害の回復、再生等に要する全ての費用についても一切の責任を負いませんので、あらかじめご承知ください。
4. 本製品は、本製品の使用期間中に、当社が定めた規定による保証およびサポートのサービスが受けられます。ただし、別添の「メンテナンスカード」に所定の事項をお書きになって当社に送付、登録されたお客様のみを対象とさせていただきます。サポート内容等は「ソフトウェア保証書」をご覧ください。なお、サポートを当社に請求される場合（有償、無償に限らず）は、サポート連絡票に、その症状、お持ちのパソコンの機種名・周辺機器等のシステム構成などをご記入の上、本製品のメディアとともにご送付願います。
5. お客様の不注意による取扱上の事故等により、動作不良となった本製品のディスクにつきましては、一枚1,000円（送料消費税込み）にて有償交換いたします（切手・収入印紙は不可）。
6. 本製品の内容に関する質問、攻略法等については、誠に勝手ながらお答えできませんのでご了承ください。
7. 製品には万全を期しておりますが、万一製品自体に当社の責に帰する不都合が生じていましたら、ご面倒とは思いますが、当社ユーザーサポート係までご連絡くださいますようお願い申し上げます。

■お問い合わせ先
株式会社 ティーアンドイーソフト　ユーザーサポート係
〒465　名古屋市名東区照が丘10番地
●ユーザーサポート専用テレフォン　052−773−7757
月～金(祝日等を除く)　受付時間:午前9時～12時　午後1時～5時

サポート連絡票

切り取らずに、この連絡票をコピーしてご活用ください。

（フリガナ）
お名前

電話番号　自　宅（　　）　ー
　　　　　勤務先（　　）　ー

〒
ご住所

本製品のシリアル No.

■パソコン　メーカー名：
機種名：
（具体例）PC 9801FA
メモリ容量（　　キロバイト）
■拡張RAMボード　メーカー名：
製品名：
メモリ容量（　　メガバイト）
■ハードディスク　メーカー名：
（内蔵／外付け）　製品名：
■MS DOS　バージョン名：Ver.
（具体例）Ver.3.30D
■外部ディスクドライブ　メーカー名：
機種名：
■FM音源ボード　メーカー名：
機種名：
■その他拡張ボード　具体的名称：
メーカー名：
製品名：

■症　状（できるだけ詳しくご記入ください）

NEW 3D GOLF SIMULATION Ver. 2.50
MASTERS 遙かなるオーガスタ2 HD版ガイドブック

1994年9月 初版発行
株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区照が丘10番地
TEL052-773-7757
TED-133/TEM-134